

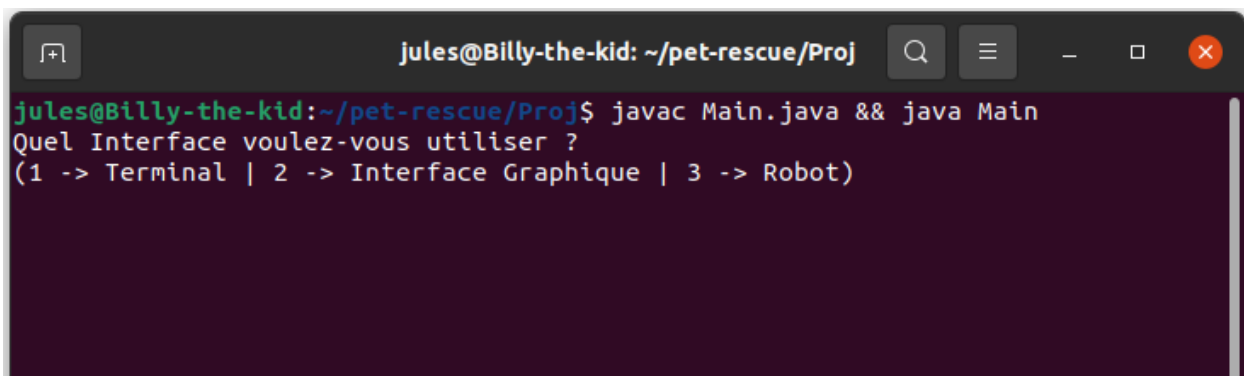
PET-RESCUE

I/Lancer le Projet :

- ❑ Avoir java d'installer
- ❑ Ouvrir un terminal dans le dossier ***pet-rescue/Proj/***
- ❑ Compiler et exécuter :

```
javac Main.java  
java Main
```

II/Comment jouer :

A screenshot of a terminal window with a dark background. The title bar at the top shows the user 'jules@Billy-the-kid' and the current directory '~/pet-rescue/Proj'. The terminal content shows the command 'javac Main.java && java Main' being executed. Below the command, the program prompts the user: 'Quel Interface voulez-vous utiliser ?' followed by instructions: '(1 -> Terminal | 2 -> Interface Graphique | 3 -> Robot)'.

```
jules@Billy-the-kid: ~/pet-rescue/Proj  
jules@Billy-the-kid:~/pet-rescue/Proj$ javac Main.java && java Main  
Quel Interface voulez-vous utiliser ?  
(1 -> Terminal | 2 -> Interface Graphique | 3 -> Robot)
```

Une fois le programme lancé vous avez le choix de jouer sur le terminal ou via une interface graphique (nous vous conseillons l'interface) ou alors même de laisser une ***"/A"*** jouer sur le terminal.

```
jules@Billy-the-kid: ~/pet-rescue/Proj
jules@Billy-the-kid:~/pet-rescue/Proj$ javac Main.java && java Main
Quel Interface voulez-vous utiliser ?
(1 -> Terminal | 2 -> Interface Graphique | 3 -> Robot)
1
Quel est votre nom ?
Jules
```



D'abord renseignez votre nom, puis appuyer sur Entrée

```
jules@Billy-the-kid: ~/pet-rescue/Proj
jules@Billy-the-kid:~/pet-rescue/Proj$ javac Main.java && java Main
Quel Interface voulez-vous utiliser ?
(1 -> Terminal | 2 -> Interface Graphique | 3 -> Robot)
1
Quel est votre nom ?
Jules
Quel level (entre 1 et 2)

```



Renseignez le niveau auquel vous voulez jouer, si vous n'avez jamais joué vous n'aurez accès qu'à un seul niveau, le premier.

III/Principe du Jeu :

❑ Un peu d'histoire :

Des animaux sont prisonniers de terribles blocs de couleur !
Votre mission si vous l'acceptez est de sauver ces adorables bêtes en les ramenant à la terre ferme afin qu'ils regagnent leur liberté.

Pour cela vous devrez détruire les blocs, attention il est obligatoire de détruire les blocs par groupe de couleur, sinon cela prendrait trop de temps !

Il existe aussi des blocs qui sont en fait des murs ! Ils sont indestructibles et immobiles et les animaux ne sont pas sauvés lorsqu'ils tombent dessus. Ainsi tout bloc ou animal se trouvant sur un mur essayerons de se déplacer vers la gauche, les blocs feront de même une fois au sol !

Nous vous équiperons de notre nouvelle technologie à la pointe de la recherche, des fusées destructrices de blocs ! Elles ont la capacité de détruire tous les blocs d'une colonne sans blesser les animaux !

❑ Les règles :

Vous avez trois possibilités à chaque tour de jeu :

- Casser un bloc : vous sélectionnez un bloc pouvant être détruit. Un bloc est dit "destructible" uniquement s'il a un voisin direct de la même couleur. Casser ce bloc détruira ce bloc, mais également tout le groupe de blocs de même couleur.

- Lancer une fusée : si vous choisissez de lancer une fusée vous devez sélectionner la colonne où elle sera utilisée. Tous les blocs de la colonne seront alors détruits, indifféremment de leur couleur. Les animaux et les murs eux ne sont pas affectés.

- Abandonner : vous pouvez abandonner ce qui a pour effet d'arrêter le niveau. Attention les fusées utilisées seront perdues !

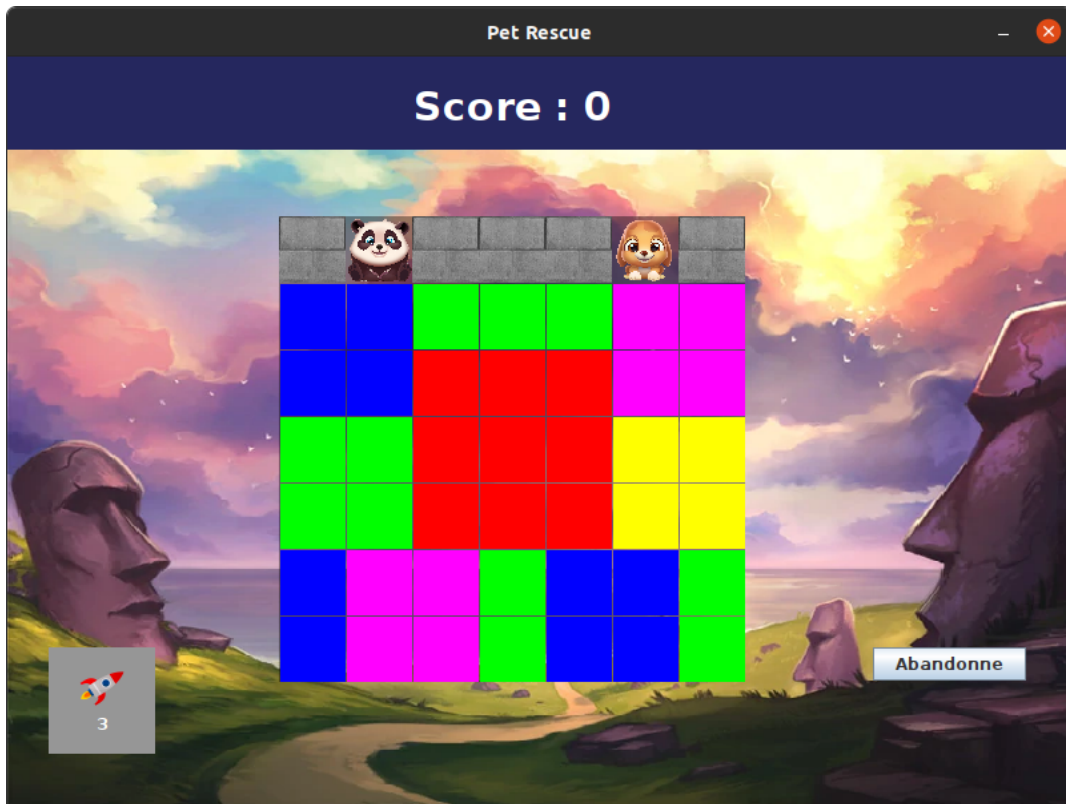
```
jules@Billy-the-kid: ~/pet-rescue/Proj
jules@Billy-the-kid:~/pet-rescue/Proj$ javac Main.java && java Main
Quel Interface voulez-vous utiliser ?
(1 -> Terminal | 2 -> Interface Graphique | 3 -> Robot)
1
Quel est votre nom ?
Jules
Quel level (entre 1 et 2)
1
  A B C D E F G
# # # # # # # #
1 # # @ # # # @ # #
2 # 1 1 2 2 2 3 3 #
3 # 1 1 4 4 4 3 3 #
4 # 2 2 4 4 4 5 5 #
5 # 2 2 4 4 4 5 5 #
6 # 1 3 3 2 1 1 2 #
7 # 1 3 3 2 1 1 2 #
  # # # # # # # #
Fusees : 3
Jules : 0
Quelle action veut-tu faire ?
1 -> Cases | 2 -> Abandonne | 3 -> Fusee
```

Sur le représentation graphique du terminal :

- # correspond au murs
- @ correspond au animaux qu'il faut sauver
- (un chiffre) correspond à un bloc de couleur. Sa couleur est représenté par le chiffre

Pour jouer sur le terminal, vous devez choisir une action en entrant le chiffre correspondant à l'une des actions suivantes:

- Jouer sur une case (1) : Sélectionnez ensuite la colonne et la ligne de la case.
- Abandonne (2): Met fin à la partie
- Jouer une fusée (3) : Sélectionnez ensuite la colonne que vous voulez détruire



- Pour jouer sur une case, vous devez cliquer sur celle-ci.
- Pour utiliser une fusée vous devez d'abord cliquer sur l'icône de la fusée, celle-ci devient verte. Puis sélectionnez avec le curseur de la souris la colonne que vous voulez détruire, puis cliquez sur celle-ci.
- Pour abandonner, cliquez sur le bouton abandonne.